

RINGKAMPFSEQUENZ (EF)

1.	Vergleich INITIATIVE wert		<p>Gurdin Wejk, vor Zorn von Sinnen, lässt sein Schwert fallen und stürzt sich mit Zornesgebrüll</p>																								
2.	Angriffserklärung: Welcher Gegner?	ANGREIFER	auf Janakor: Unbewaffneter Angriff - Ringkampf MS 75																								
3.	Angriff worauf? (Körperteil)		Gurdin greift nach Janakors Hals																								
4.	Erklärung: Ein- oder Beidhändig?		Beidhändig [Hand III mit Stärke 16; Stumpf 2]																								
5.	Verteidigererklärung: Parade/Gegenschlag/Ausweichen/Ringkampf/ Ignorieren/Schusswaffe bzw. Wurfwaffe/ Esoterische Aktion		VERTEIDIGER	<p>Janakor versucht mit dem Breitschwert einen Gegenangriff, da er Gurdin allerdings nicht töten will schlägt er mit der flachen Seite (St) mit MS 70</p>																							
6.	Ermittlung der EMS:		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Janakor der Tester</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Gurdin Wejk</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">15/10, damit: EMS 85</td> <td style="text-align: center;">0/15, ergibt EMS 75</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Traglastabzug FW:1 x5 =-5: EMS 80</td> <td style="text-align: center;">Traglastabzug FW:3 x5 =-15: EMS 60</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">vorh. Verletzung: WG1 x5=-5: EMS 75</td> <td style="text-align: center;">4 Wundgrade: -20: EMS 40</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">nicht erschöpft</td> <td style="text-align: center;">nicht erschöpft</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">keine speziellen Abzüge</td> <td style="text-align: center;">keine speziellen Abzüge</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">MITTE +0: EMS 75</td> <td style="text-align: center;">Beidhändig +Hals: -10: EMS 30</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">./ EMS 75</td> <td style="text-align: center;">./ EMS 30</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">./ EMS 75</td> <td style="text-align: center;">./ EMS 30</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">65 =Entscheidender Erfolg</td> <td style="text-align: center;">100 = Entscheidender Fehlschlag</td> </tr> </tbody> </table>	Janakor der Tester	Gurdin Wejk	-	-	-	-	15/10, damit: EMS 85	0/15, ergibt EMS 75	Traglastabzug FW:1 x5 =-5: EMS 80	Traglastabzug FW:3 x5 =-15: EMS 60	vorh. Verletzung: WG1 x5=-5: EMS 75	4 Wundgrade: -20: EMS 40	nicht erschöpft	nicht erschöpft	keine speziellen Abzüge	keine speziellen Abzüge	MITTE +0: EMS 75	Beidhändig +Hals: -10: EMS 30	./ EMS 75	./ EMS 30	./ EMS 75	./ EMS 30	65 =Entscheidender Erfolg	100 = Entscheidender Fehlschlag
Janakor der Tester	Gurdin Wejk																										
-	-																										
-	-																										
15/10, damit: EMS 85	0/15, ergibt EMS 75																										
Traglastabzug FW:1 x5 =-5: EMS 80	Traglastabzug FW:3 x5 =-15: EMS 60																										
vorh. Verletzung: WG1 x5=-5: EMS 75	4 Wundgrade: -20: EMS 40																										
nicht erschöpft	nicht erschöpft																										
keine speziellen Abzüge	keine speziellen Abzüge																										
MITTE +0: EMS 75	Beidhändig +Hals: -10: EMS 30																										
./ EMS 75	./ EMS 30																										
./ EMS 75	./ EMS 30																										
65 =Entscheidender Erfolg	100 = Entscheidender Fehlschlag																										
7.	Beengter Einsatz: MS-Wert der Waffe wird halbiert	EMS-Ermittlung																									
8.	Erhöhte Position (mind. +50% der Gegnergröße): +10																										
9.	MS-Wert der Waffe + Angriffs-/Verteidigungswert																										
10.	Körperliche Abzüge: Traglastabzug FW x5																										
11.	Körperliche Abzüge: Summe Wundgrade x5																										
12.	Körperliche Abzüge: Summe Erschöpfungsgrade x5																										
13.	Spezielle Abzüge: z.B. Verstrickung, Händigkeit o.ä.																										
14.	Ziel-Abzüge: siehe Trefferzonentabelle																										
15.	Bodenmodifikator: Liegend +/-20																										
16.	Überzahlenmodifikator: Pro Gegner -10																										
17.	Angreifer- / Verteidigerfertigkeitwurf																										
18.	Ergebnis aus Tabelle ablesen		<p>V*3 Gurdins wilder Angriff greift ins Leere während Janakors Schlag mit dem Breitschwert in einer perfekt-flüssigen Bewegung Gurdins</p>																								
19.	Trefferermittlung: Trefferzone	Trefferermittlung	54 = Brust trifft.																								
20.	Trefferermittlung: Trefferwucht		<p>V*3 = 3W6 = 14 plus St-Wert Waffe 4 = 18 (ggf. Stärkebonus) [Stumpfe Trefferwucht 18 > Stä Gurdins mit 16 = Zurückwerfen!]</p>																								
21.	Trefferermittlung: Effektive Wucht		<p>Gurdin ist gut geschützt: Plattenharnisch und Steppwams: -13, verbleiben 5</p>																								
22.	Ablesen der Verletzungstabelle		<p>Dank seiner guten Rüstung bleibt Gurdin lediglich die Luft weg durch Janakors mächtigen Schlag und erleidet eine (leichte) Prellung L1. Allerdings muss Gurdin durch die Wucht des Schlages eine Wabe zurückweichen:</p>																								
23.	Resultat		<p>Stolperwurf: V*3 = 3W6 + 2 Rückwärts + Erschöpfungsgrade Gurdin sammelt einen weiteren Wundgrad, jetzt Summe 5. Der Stolperwurf führt mit 11 +2+0=13 > Bew 11 zu einem Sturz Gurdins auf den Rücken. Der Schockwurf mit [Wund- + Erschöpfungsgrade] = 5W6: 19 > Ausdauer 16 [Ohnmacht!]</p>																								